

REGULAMENTO X GINCANA SOLIDÁRIA DA UFJF-GV

Temática: Ação que faz a diferença

Este documento regulamenta a X Gincana Solidária da Universidade Federal de Juiz de Fora, *campus* Avançado Governador Valadares, que será realizada do dia 11 ao dia 21 de março de 2019. Esta gincana faz parte da programação de recepção aos calouros, que objetiva acolher o estudante no ambiente acadêmico, com atividades culturais, solidárias e informativas.

Capítulo I – DAS EQUIPES E SEUS PARTICIPANTES

Art. 1º – Podem participar como inscritos da X Gincana Solidária UFJF GV, os estudantes ingressantes no 1º semestre de 2019 e os estudantes veteranos.

Art. 2º – As equipes serão compostas por no mínimo 30 integrantes e no máximo o total de estudantes matriculados em cada curso no 1º semestre de 2019.

§ 1º - Cada estudante poderá inscrever-se em apenas uma equipe, representando o curso em que está matriculado.

§ 2º - Cada equipe deve conter **02 dois líderes**, um de cada curso, e os nomes serão repassados à comissão organizadora.

§3º - Cabe ao líder: responder, organizar e representar a sua equipe.

Parágrafo único: O nome da equipe deve estar desvinculado de qualquer conotação política partidária, bem como não poderá conter termos que ofendam a moral e os bons costumes sociais.

EQUIPES:

EQUIPE 1: ADMINISTRAÇÃO, CIÊNCIAS CONTÁBEIS, CIÊNCIAS ECONÔMICAS, EDUCAÇÃO FÍSICA E MEDICINA.

EQUIPE 2: DIREITO, FARMÁCIA, FISIOTERAPIA, NUTRIÇÃO E ODONTOLOGIA

Capítulo II – DAS INSCRIÇÕES

Art. 3º - As inscrições serão realizadas do dia 11 ao dia 14 de março de 2019, através do envio do nome da equipe com os nomes dos inscritos e seus respectivos cursos e seus líderes para o e-mail “lucia.gomides@ufjf.edu.br”.

Art.4º - Não será cobrada taxa de inscrição.

Art.5º – O diretor, gerente administrativo, chefes de departamento e demais representações do campus de Governador Valadares deverão apoiar na organização e articulação das equipes, desde o ato da inscrição até o desenvolvimento das atividades.

Capítulo III – DAS TAREFAS

Art.6º – A descrição das tarefas, suas pontuações, critérios e destinação:

§ 1º - Tarefa I – Cada equipe deverá arrecadar alimentos não perecíveis (arroz, feijão, óleo, açúcar, café, macarrão, farinha de trigo, entre outros) para atingir a meta e obter a respectiva pontuação, conforme segue a tabela abaixo.

Pontuação:

Meta / kg	Pontos
200 a 250 kg	350
170 a 199 kg	250
150 kg a 169 kg	190
130 kg a 149 kg	140
110 kg a 129 kg	100
90 kg a 109 kg	70
60 kg a 89 kg	50

Parágrafo Único: atingindo-se o limite de pontuação de trezentos e cinquenta (350) pontos, o excedente, por quilo a mais, será pontuado a um equivalente de 2 pontos.

§ 2º - Tarefa II– Cada equipe deverá arrecadar no mínimo 70 unidades de produto de limpeza e/ou higiene pessoal para concorrer à pontuação estabelecida na tabela abaixo:

Produtos	Pontos
01 pacote de fralda geriátrica - (Unidade)	1
1kg de sabão em pó	3
1 litro de água sanitária	2
1 unidade de detergente	2
4 unidades de papel higiênico	1
3 unidades sabão em barra	0,5
1 unidade de sabonete	0,5
1 litro de alvejante	2

1 litro de amaciante	2
1 pacote de Bombril	1
1 litro de desinfetante	2
1 unidade de escova de dente	1
1 unidade de esponja	1
1 unidade de pasta de dente	1

Parágrafo único: os demais itens que não constam na tabela da X Gincana Solidária da UFJF-GV serão pontuados no momento da sua contabilização e julgados pela comissão organizadora.

§ 3º - Tarefa III – Cada equipe deverá conseguir 15 doadores de sangue e 15 cadastros de doação de medula óssea para o Hemominas-GV. Esses doadores podem ser membros da própria equipe. A doação deverá ser realizada no período entre os dias **11 e 21 de março de 2019**. A equipe deverá apresentar os comprovantes no encerramento da X Gincana Solitária da UFJF-GV.

Meta / Pessoa	Pontos
15 pessoas	300
*Se a meta não for atingida, a doação (cadastro de medula ou doação de sangue) equivalerá a uma pontuação de 10 pontos cada comprovante.	
**Acima de 15 pessoas será contabilizado 10 pontos por pessoa para a doação de sangue e 10 pontos por cadastro efetuado de medula óssea	

§ 4º - Tarefa IV - cada equipe poderá fazer uma única apresentação artística de qualquer tema ao final da contabilização dos pontos, no valor 50 pontos, no encerramento do evento.

§ 5º – Destinação dos alimentos não perecíveis, material de limpeza e higiene pessoal:

1. Creche Madre Tereza de Calcutá;
2. Casa de Recuperação Dona Zulmira;
3. Cidade dos Meninos

§ 6º Destinação da doação de sangue: em benefício ao Hemominas/GV, no endereço Rua Barão do Rio Branco nº 707, Centro.

Parágrafo único: comprovantes de doação deverão ser entregues aos líderes de equipe e estes entregarão à comissão organizadora no ato da contabilização.

Capítulo IV – DOS JOGOS

Art. 7º - As regras dos jogos e pontuações:

1. Queimada

1.1 - A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra ou até que todos os jogadores de uma equipe sejam “queimados”.

1.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

1.3 - O cronômetro será parado quando o árbitro principal assim determinar.

1.4 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

1.5 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 02 (dois) minutos. (morte súbita).

1.6 - A equipe será constituída por 10 jogadores.

1.7 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

1.8 - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.

1.9 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

1.10 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

1.11 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".

1.12 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

1.13 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

- 1.14 - O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra.
- 1.15 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.
- 1.16 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- 1.17 - O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.
- 1.18 – As equipes jogarão entre si

1º lugar	100 pontos
2º lugar	70 pontos

2. Corrida de saco:

- 2.1 Será feita no formato de revezamento com 5 pessoas em cada equipe.
- 2.2 Cada integrante deverá fazer o percurso de ida e volta, passando o saco para outro integrante, e assim sucessivamente até o quinto e último integrante.
- 2.3 A colocação será definida com base no tempo de conclusão da prova. A equipe com o menor tempo será a vencedora.

1º lugar	100 pontos
2º lugar	60 pontos

3. Cabo de guerra

- 3.1 - Cada equipe será composta por 8 competidores.
- 3.2 - Cada disputa terá duração máxima de 03 minutos. Não havendo vencedor, será considerado vencedor a equipe que mantiver a marcação adversária mais próxima do centro.
- 3.3 - Haverá, na corda, uma marca central no meio e duas marcas limites, distantes 1 metro uma da outra. Perpendicularmente a cada marca haverá uma sinalização.

1º lugar	100 pontos
2º lugar	60 pontos

4. Quiz

4.1 – A cada intervalo dos jogos serão feitas perguntas sobre assuntos gerais direcionadas a todas as equipes. Cada acerto nas respostas contará 5 pontos.

4.2 – O integrante escolhido por cada equipe deverá indicar a resposta correta com uma placa que será fornecida pela comissão organizadora.

4.3 As perguntas terão 4 alternativas diferentes (A, B, C ou D) ou serão perguntas de verdadeiro ou falso (V ou F) e somente uma resposta correta.

5. Dia/hora/Local

5.1 Os jogos acontecerão no dia 20 de março, de 18h às 21h, na quadra da Creche Madre Tereza de Calcutá, ao lado do RU/Centro.

5.2 – No dia 20 de março, a partir das 19h, serão realizadas as seguintes modalidades: Queimada, Corrida do Saco e Quiz.

5.3 – No dia 21 de março, a partir de 19h, durante o encerramento da gincana, será realizada a modalidade cabo de guerra.

*** As equipes dos jogos serão formadas apenas por calouros**

Capítulo V – DAS ATIVIDADES

As equipes serão divididas por cursos, realizada pela Comissão Organizadora.

Art. 8º – Podem ser convidados alunos veteranos para participar da X Gincana Solidária da UFJF-GV, não se excedendo o limite previsto no Art. 2º.

Art. 9º – Cada equipe deverá envolver no mínimo 2 (dois) professores e 2 (dois) técnicos administrativos em educação. Os representantes deverão repassar os nomes para a comissão organizadora.

Capítulo VI – DA PONTUAÇÃO E DO RESULTADO

Art. 10º – A pontuação final de cada equipe será composta pelo somatório de todos os pontos obtidos na realização das tarefas.

Art. 11º – Em caso de empate no resultado final, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

I – A equipe que obtiver pontuação no maior número de tarefas;

II – As equipes terão que fazer uma apresentação artística relâmpago que será julgada pelo público presente.

Art.12º – O resultado final será contabilizado e divulgado **no dia 21 de março de 2019**. As equipes deverão entregar os materiais arrecadados no local do encerramento da gincana, na quadra da Creche Madre Tereza de Calcutá, ao lado do RU/Centro, entre 18h às 19h30. A partir das 19h30 começa a contabilização dos itens arrecadados, e após a finalização, os produtos serão entregues às instituições beneficiadas com esta gincana.

Parágrafo único: não serão contabilizados itens de doações adicionais após o início da contabilização dos mesmos pela comissão organizadora.

Art.13º – As equipes com maior pontuação serão premiadas da 1ª à 2ª colocação, de acordo com o número de pontos obtidos

Capítulo VII – DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 14º – A comissão é composta por técnicos administrativos e estudantes veteranos integrantes dos diretórios acadêmicos.

§ 1º - Os membros desta comissão organizadora não poderão participar como integrantes de equipes, mas podem auxiliá-las no desempenho das tarefas.

§ 2º - A comissão organizadora é composta pelos seguintes membros:

- Ana Cerqueira – Estudante do Curso de Medicina
- Egidio Henrique Maia Santos - Estudante do Curso de Farmácia
- Letícia Tacão – Estudante do Curso de Medicina
- Gustavo Henrique Coelho de Pinho – Estudante do Curso de Medicina
- Larissa Lorryne Menezes de Almeida - Estudante do Curso de Farmácia
- Lúcia Gomides – Técnico Administrativo (Produtora Cultural)
- Manoel de Paula Pereira Junior – Estudante do Curso de Administração
- Rafael Felipe Modesto – Estudante do Curso de Administração
- Sidnei Alves da Silva – Estudante do Curso de direito
- Victor Moraes – Estudante do Curso Economia
- Vitória Fial do Norte – Estudante do Curso de Farmácia
- Wanessa Lorentz – Estudante do Curso de Administração
- Webert Arão – Estudante do Curso de Farmácia

Art. 15º. Compete a comissão organizadora:

I – nomear auxiliares específicos para o bom andamento dos trabalhos;

II – providenciar a estrutura necessária para o desenvolvimento da gincana;

III – responsabilizar as equipes por qualquer excesso praticado por seus integrantes, bem como penalizá-los;

IV – divulgar a gincana solidária nas salas de aula, nos meios de comunicação e nas redes sociais;

V – zelar pelo cumprimento deste regulamento;

VI – receber e analisar os recursos interpostos pelas equipes

VII – homologar e divulgar os resultados da gincana solidária.